XBOX 360®



⚠ WAARSCHUWING Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de Kinect®-sensor en de handleidingen van overige accessoires voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. **www.xbox.com/support.**

Belangrijke gezondheidswaarschuwing: lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. **Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddelijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd.** Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

INHOUDSOPGAVE



WELKOM IN COLUMBIA!

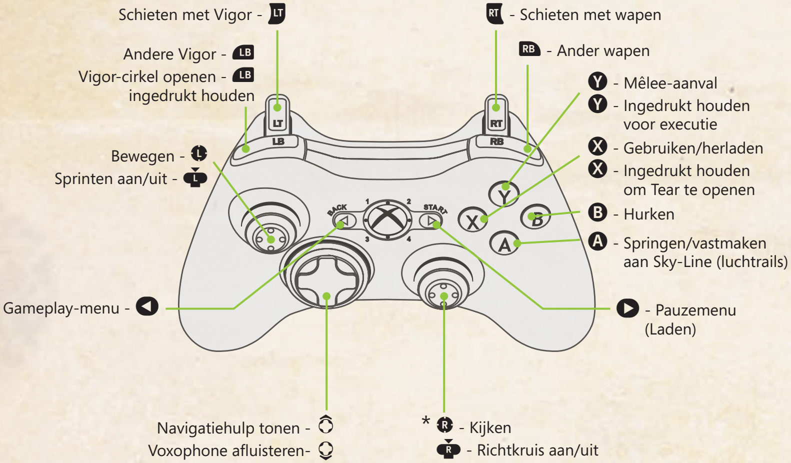
"Columbia is niets anders dan een ark, in een andere tijd."

– Z.H. COMSTOCK, De Grote Profeet

Het jaar 1912. Je bent Booker DeWitt, een voormalige Pinkerton-detective met groeiende schulden, die daardoor nog een laatste opdracht moet aannemen. Je moet op reis naar de mysterieuze stad Columbia om een jonge vrouw te vinden en haar veilig terug te brengen naar New York.

BESTURING

OPMERKING: Andere besturingsconfiguraties zijn beschikbaar via het optiemenu.



STANDAARDBESTURING OP DE SKY-LINE:

- L - Versnellen/afremmen
- R - Doel vastzetten
- B - Achteruit
- A - Aanvallen
- A - Loslaten

* Je kunt de Vigor-cirkel bedienen met beide sticks.

Opmerking: Andere besturingsconfiguraties zijn beschikbaar via het optiemenu.

AAN DE SLAG

Play Game (spel spelen) – Hier kun je kiezen voor New Game (nieuw spel starten), Continue (doorgaan vanaf een eerder opgeslagen controlepunt), of Load Chapter (hoofdstuk laden).

Options (opties) – Hier kun je het spel aanpassen zodat het bij jouw manier van spelen past. Er zijn talloze manieren om je ideale ervaring te creëren, dus neem zeker een kijkje.

Downloadable Content (downloadbare content) – Blader door nieuwe content om te kopen, downloaden en spelen.

Credits – Bekijk het team dat *BioShock Infinite* gemaakt heeft.

NIVEAUS

BioShock Infinite bevat vier verschillende niveaus. Je kunt op elk gewenst moment het niveau aanpassen in het optiemenu, maar het kan invloed hebben op je prestaties als je dit tijdens het spel doet.

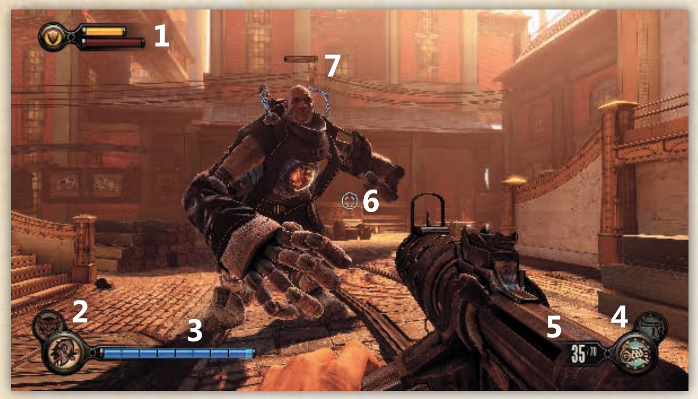
Easy (makkelijk) – Als je nog niet veel ervaring hebt met FPS-games, dan kun je het best hier beginnen.

Normal (normaal) – Als je al wat ervaring hebt met FPS-games en de basisbeginselen kent, dan is dit het beste niveau voor jou.

Hard (moeilijk) – Als je al heel lang FPS-games speelt en genoeg ervaring hebt om een uitdaging aan te gaan, dan is het moeilijke niveau echt iets voor jou.

1999 – Niveau 1999 stelt je vaardigheden tot het uiterste op de proef en is alleen geschikt voor de allerbesten. (Dit niveau kun je ontgrendelen door de game uit te spelen of een geheime code te gebruiken.)

SCHERMINFO



1. GEZONDHEIDS-/SCHILDMETER – De rode balk geeft je huidige gezondheid weer. De gele balk geeft de huidige kracht van je schild weer. Opmerking: Je schildsterkte neemt weer toe als je een paar seconden geen schade hebt opgelopen. Je kunt je gezondheid herstellen met EHBO-dozen, snacks en alcohol die je vindt.

2. GESELECTEERDE VIGOR – Het icoontje op de voorgrond geeft aan wat je huidige geselecteerde Vigor is en het icoontje op de achtergrond geeft aan welke andere Vigor je snel kunt kiezen. (Voor info over hoe je een van je beschikbare Vigors kunt kiezen, lees je de paragraaf over de Vigor-cirkel.)

3. ZOUTMETER – De blauwe meter geeft de hoeveelheid zout aan voor het gebruik van Vigor. Elke indicatie op de meter staat voor het gebruik van één Vigor.

4. GESELECTEERD WAPEN – Het icoontje op de voorgrond geeft aan wat je huidige geselecteerde
wapen is en het icoontje op de achtergrond geeft aan welk wapen je snel kunt kiezen.

5. MUNITIEVOORRAAD – Het cijfer links geeft aan hoeveel schoten je kunt lossen voordat je moet herladen. Het cijfer rechts geeft aan hoeveel reserveschoten je nog hebt.

6. RICHTKRUIS – Dit dradenkruis laat zien waarop je je wapen of Vigor richt.

7. SCHADEMETER – Deze meter geeft de gezondheid van je vijand weer.

HUIDIG DOEL

Ben je vergeten wat je moet doen? Verfris je geheugen met één druk op de -knop.

Als je ooit verdwaald bent in Columbia, kun je de navigatiehulp gebruiken. Er wordt dan een pad getekend naar je huidige doel.

SKY-LINES

De Sky-Lines zijn luchtrails die oorspronkelijk zijn gebouwd voor vrachttransport in Columbia, maar de jeugd van de stad had al snel uitgevonden dat het ook gebruikt kan worden als levensgevaarlijk menselijk vervoermiddel. Toen de strijd tussen de facties in Columbia verhevigde, werd het vervoermiddel ook gebruikt om strijd te voeren.

Je kunt reizen via het uitgebreide stelsel van elkaar kruisende Sky-Lines om je vijanden te slim af te zijn. Op de Sky-Lines ben je moeilijker te raken en heb je betere toegang tot verschillende locaties.

Als je een Sky-Line gebruikt, kunnen vijanden moeilijker op je richten en kun jij beter richten met je richtkruis (R ingedrukt houden).

SKY-HOOK



BESTURING

VASTGRIJPEN – Om vanaf de grond naar een Sky-Line te springen, richt je erop met je richtkruis als je zo dichtbij staat dat het icoontje van A verschijnt. Druk vervolgens op A•

VERSNELLEN/AFREMMEN – Gebruik L om te versnellen/af te remmen.

ACHTERUIT – Druk op B om in tegenovergestelde richting te reizen.

ANDERE SKY-LINE VASTGRIJPEN – Om van de ene naar de andere Sky-Line te springen, richt je erop met je richtkruis als je zo dichtbij bent dat het icoontje van A verschijnt. Druk vervolgens op A.

WEER OP DE GROND SPRINGEN – Om de Sky-Line weer los te laten richt je met je richtkruis op de grond als je zo dichtbij bent dat het icoontje van A verschijnt.

SPECIALE AANVALLEN

Booker kan met de Sky-Hook niet alleen via Sky-Lines reizen, hij kan er ook de volgende aanvallen mee uitvoeren:

SKY-HOOK-MÊLEEAANVAL – Druk op Y als je op de grond staat.

SKY-HOOK-EXECUTIE – Hou Y ingedrukt als je op de grond staat en de gezondheid van een vijand laag genoeg is (doodshoofd boven het hoofd).

SKY-LINE-AANVAL – Druk op A terwijl je aan de Sky-Line hangt om direct op de vijand te duiken.

SKY-LINE-BEUK – Druk op A terwijl je aan de Sky-Line hangt om je vijand van de Sky-Line te beuken.

ELIZABETH



Elizabeth zit al sinds ze een kind was opgesloten op Columbia's Monument Island. Elizabeth staat bij de inwoners van Columbia bekend als 'Het wonderkind' en 'Het Lam'. Ze is een van de grootste raadselen van de stad.

VOORRADEN VINDEN

Als je samen reist, zoekt Elizabeth naar spullen die je nodig hebt voor je missie. Er zijn vier verschillende soorten voorwerpen die ze voor je kan vinden: **geld**, **zout**, **munitie** en **EHBO-dozen**. Als ze iets heeft gevonden dat je nodig hebt, biedt ze aan om het naar je toe te gooien. Druk op X als daarom gevraagd wordt, om het voorwerp te vangen.

SLOTEN OPENEN



In de stad Columbia ligt er heel veel achter gesloten deuren te wachten tot het ontdekt wordt. Als je genoeg slotopeners bezit, kun je Elizabeth vragen om met haar vaardigheden deuren voor je te openen. Hiervoor richt je het richtkruis op de slot als je zo dichtbij staat dat het icoontje van X verschijnt. Druk vervolgens op X.

OPMERKING

- Slotopeners kun je overal in Columbia vinden en in sommige Dollar Bill-verkoopautomaten.
- Voor verschillende sloten heb je verschillende aantallen slotopeners nodig.

TEARS OPENEN



Tears zijn interdimensionale gaten in tijd en ruimte. Elizabeth kan niet alleen Tears openen, ze kan er ook voorwerpen uithalen om je met je missie te helpen.

ER ZIJN DRIE SOORTEN TEARS IN DE GAME:

GRONDSTOFFEN – Grondstoftears bevatten voorwerpen met extra spullen die je nodig hebt. Het kan een ton vol sluipschuttersgeweren zijn, of medische hulpmiddelen, of een verkoopautomaat.

CONSTRUCTIE – Constructietears bevatten voorwerpen die de architectuur van een locatie veranderen. Het kan bijvoorbeeld een vrachthaak zijn waarmee je naar hoger gelegen plaatsen kunt ontsnappen, of een muur die je dekking geeft tijdens de strijd.

AANVAL – Aanvalstears leveren voorwerpen die voor je kunnen vechten. Dat kan bijvoorbeeld automatisch geschut zijn, of een teslatransformator die je vijanden elektrocuteert.

Elke soort Tear levert je een ander voordeel op. Je kunt maar één Tear tegelijk openen. Als je Elizabeth wilt vragen een Tearvoorwerp te pakken, richt je erop met je richtkruis als je zo dichtbij staat dat het icoontje van X verschijnt. Hou vervolgens X ingedrukt.

WAPENS

Gevechten in Columbia zijn altijd een uitdaging. Om te overleven moet je veel verschillende strategieën leren. Hier volgen een paar wapentips zodat je aan de slag kunt:

Het is belangrijk dat je weet wanneer je een snelle 'ren-en-schietactie' moet kiezen en wanneer je zorgvuldig je doelwit moet kiezen met een wapen met een richtkruis.

Als je een richtkruis wilt gebruiken druk je op R om rustiger te lopen. Gebruik nu het richtkruis van je wapen om beter te richten.

Je mag maar twee wapens tegelijk bij je hebben, dus kies verstandig. Zorg ervoor dat je de beste wapens bij je hebt voor het gevecht.

Om te wisselen tussen je twee beschikbare wapens, tik je kort op RB.

Je kunt munitie in de omgeving vinden, in kisten en op lichamen. Je kunt munitie ook kopen bij de Dollar Bill-verkoopautomaat.

Je kunt elk wapen vier keer upgraden. Je kunt deze upgrades kopen bij de Minuteman's Armory-verkoopautomaat.

JE KUNT DE VOLGENDE WAPENS VINDEN IN COLUMBIA:



BROADSIDER (pistool) – Hiermee kun je snel en nauwkeurig schieten.



TRIPLE R (machinegeweer) – Vuurt ongelooflijk snel, maar is minder nauwkeurig op grote afstand.



VOX TRIPLE R (repeteergeweer) – Richt meer schade aan dan de versie van de Founders, maar is minder nauwkeurig en heeft kleinere magazijnen en minder reservemunitie.



BIRD'S EYE (sluipschuttersgeweer) – Vuurt een enkele kogel af en is krachtig en nauwkeurig.



CHINA BROOM (shotgun) – Richt met elk schot veel schade aan, maar is alleen nauwkeurig op korte afstand.



VOX CHINA BROOM (hittegeweer) – Creëert een brandeffect, maar heeft een kleiner magazijn en minder reservemunitie dan de versie van de Founders.



BARNSTORMER (raketwerper) – Vuurt raketten af die exploderen zodra ze iets raken.



HUNTSMAN (karabijn) – Is bijzonder nauwkeurig dankzij zijn richtkruis.



VOX HUNTSMAN (salvogeweer) – Heeft een groter magazijn en richt meer schade aan dan de versie van de Founders, maar is minder nauwkeurig.



PADDYWHACKER (handkanon) – Ruilt snelheid en munitie in voor een immense stopkracht.



THE PIG (projectielwapen) – Werpt kleine, explosieve projectielen. Vuurt snel, maar richt minder schade aan dan de Barnstormer.



THE VOX PIG (hagelvuur) – Richt meer schade aan dan de versie van de Founders, maar heeft minder reservemunitie.



PEPPERMILL (gatling gun) – Een handaangedreven wapen dat een verwoestende, geconcentreerde vuurkracht heeft. Heeft tijd nodig om snelheid te maken en bevat geen richtkruis.

VIGORS

"Vigors maken het leven waard om te leven!"

– Fink MFG reclame



Vigors geven je het voordeel van verschillende aanvallen tijdens het gevecht:

- Vigors worden gevoed door zout, wat je kunt vinden in de omgeving, op kisten en op lichamen. Je kunt zout ook kopen bij de Dollar Bill-verkoopautomaat.
- Elke Vigor heeft twee schietmogelijkheden. Beide mogelijkheden komen op hun eigen manier van pas.
    - Kort tikken op LT voor snelle schoten.
    - Hou LT ingedrukt en laat los voor een krachtige schotvariatie.
- Probeer Vigors te combineren op doelwitten en op gevaarlijke dingen in de omgeving, zoals een waterpoel of een olieplas.
    - Met Undertow (onderstroom) kun je bijvoorbeeld vijanden in vallen en natuurlijke gevaren trekken.
- Neem even wat tijd om het slagveld te bekijken voordat je de strijd aangaat. Misschien kun je Vigor-vallen zetten voor je vijanden je opmerken.
- Je kunt met wapens schieten als je aan een Sky-Line of een vrachthaak hangt, maar je kunt niet tegelijkertijd Vigors gebruiken.
- Je kunt elke Vigor twee keer upgraden.
- Met upgrades verander je meer dan statistieken. Upgrades veranderen ook de manier waarop Vigors werken.
- Je kunt upgrades kopen bij de Veni! Vidi! Vigor!-verkoopautomaat.
- Om te wisselen tussen je twee beschikbare Vigors, tik je kort op RB.
- Om een Vigor die je hebt verkregen te selecteren, hou je LB ingedrukt om de Vigor-cirkel te laten verschijnen. Gebruik vervolgens L of R om de gewenste Vigor te markeren.

JE KUNT DE VOLGENDE VIGORS VINDEN IN COLUMBIA:



POSSESSION (BEZETENHEID)

KORT TIKKEN: Stuurt de waarneming van machines in de war (en na een upgrade ook de emoties van de inwoners van Columbia), zodat ze iedereen die jou bedreigt, zonder genade aanvallen.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.

OPMERKING

- Als de bezetenheid is uitgewerkt, plegen bezeten mensen zelfmoord en worden bezeten bots weer vijandig.
- Als je Possession gebruikt op verkoopautomaten, gaan ze geld produceren.
- Je kunt Possession slechts op één menselijk wezen en één bot tegelijk gebruiken.



DEVIL'S KISS (DUIVELSKUS)

KORT TIKKEN: Gooi een brandend, explosief projectiel.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



MURDER OF CROWS (KRAAIENMOORD)

KORT TIKKEN: Overrompelt en beschadigt vijanden met een zwerm woeste vogels.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



BUCKING BRONCO (BOKKEND PAARD)

KORT TIKKEN: Creëert een schokgolf die vijanden de lucht in slingert.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



SHOCK JOCKEY (SCHOKPILOOT)

KORT TIKKEN: Geeft een golf elektriciteit af die je doelwit verdooft en elektrocuteert.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een elektrische val die door nabijheid geactiveerd wordt.

UNDERTOW (ONDERSTROOM)



KORT TIKKEN: Creëert een waterstraal die vijanden met geweld van je wegduwt.
INGEDRUKT HOUDEN: Ruk vijanden naar je toe vanaf het slagveld met tentakels van water.

CHARGE (BESTORMING)



KORT TIKKEN: Slinger jezelf naar vijanden met een krachtige mêleeaanval.
INGEDRUKT HOUDEN: Bouwt de hoeveelheid schade van de mêleeaanval op. (Hoe langer je vasthoudt, hoe meer kracht de inslag heeft).

RETURN TO SENDER (RETOUR AFZENDER)



KORT TIKKEN: Creëert een speciaal beschermend schild.
INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een schild dat schade absorbeert en vervolgens een kleefmijn afvuurt. (Hoe meer schade eerst geabsorbeerd wordt, hoe meer schade wordt toegebracht aan vijanden.)

VIJANDEN

Je vijanden in Columbia gebruiken allerlei wapens, Vigors en speciale aanvallen om Booker te slim af te zijn.

Vijanden zijn mogelijk onkwetsbaar voor bepaalde aanvallen en juist zeer kwetsbaar voor andere. Experimenteer met elk wapen en elke Vigor om te ontdekken wat het best werkt tegen elke vijand.

Sommige vijanden zijn bijzonder kwetsbaar op bepaalde plekken op hun lichaam. Schiet bijvoorbeeld op de radertjes op de rug van de Motorized Patriot, op het met glas omgeven hart van de Handyman of op de voorraadtank op de rug van de Fireman.



DIT KUN JE ALLEMAAL TEGENKOMEN:

STANDAARDVIJANDEN

Zelfs aan een gemiddelde vijand in Columbia kun je een zware dobber hebben.

DE FOUNDERS – Gewapende volgelingen van vader Comstock variëren van burgers en bewakers tot politieagenten en de elitetroepen van de vliegende brigade. Ze maken gebruik van allerlei wapens, van knuppels tot sluipschuttergeweren.



VOX POPULI – De rebellenfactie van Columbia is makkelijk te herkennen aan hun opvallende rode gezichtsverf en rode kleding. Ze zijn niet alleen uitgerust met de standaard beschikbare wapens, maar dragen ook brute varianten bij zich van het Triple R-machinegeweer, de China Broom-shotgun en de Huntsman-karabijn.



ZWARE TROEPEN

Als een van deze machtige tegenstanders op het strijdtoneel verschijnt, wordt het gevecht een stuk lastiger.

THE BEAST – Deze zwaarbepantserde vijand is gewapend met het gevaarlijke projectielwapen dat bekendstaat als The Pig en dat explosieven van een afstand werpt. De Vox-variant van the Beast ziet er anders uit en is gewapend met een Vox Pig (oftewel hagelvuur).

THE HANDYMAN – Ooit was de Handyman een gewoon mens, met een door kanker verwoest lichaam. In Columbia werd zijn aangetaste vlees weggestroopt en lichaamsdelen vervangen door mechanische verbeteringen. De Handyman is sterker, beter, sneller... hij is het toppunt van Columbiaanse vindingrijkheid.



DE HANDYMAN HEEFT VELE VAARDIGHEDEN. HIJ KAN:

- Tot ongelooflijke snelheden accelereren in slechts een ogenblik.
- Tegen de zijkant van gebouwen omhoog springen.
- Ongelukkige burgers (zowel levende als dode) oppakken en wegsmijten.
- Bliksemschichten gooien die de speler van een vrachthaak af kunnen beuken.
- De Sky-Line onder stroom zetten om de speler eraf te dwingen.
- Eenieder die niet oplet, tot moes slaan.
- Er zijn ook andere varianten van de Handyman, maar zij verschillen alleen in uiterlijk.



MOTORIZED PATRIOT – De Motorized Patriot is een krachtige, maar langzame robot die de angstaanjagende gatling gun de Peppermill hanteert. Als hij geen dood en verderf zaait, kun je hem aantreffen terwijl hij marktbezoekers vermaakt met opgenomen Columbiaanse verzen. Er zijn meerdere varianten van de Motorized Patriot, maar zij verschillen alleen in uiterlijk.



ZEALOT OF THE LADY – Deze gebroken, voormalige volgelingen van de heilige Lady Comstock dragen een doodskist op hun rug als boetedoening omdat zij haar dood niet konden voorkomen. Ze gebruiken niet alleen de Vigor Murder of Crows als aanval, maar kunnen zich ook veranderen in een zwerm vogels om niet geraakt te worden als ze zich verplaatsen. Er bestaan ook andere varianten van de Zealot of The Lady in Columbia, maar ze verschillen alleen in uiterlijk.



FIREMAN – De Fireman zit gevangen in een ijzeren maagd-achtig pak dat hem verbrandt als boetedoening voor misdaden. Hij gebruikt de gloeiende Devil's Kiss-aanval op de speler. Als de Fireman bijna dood is, rent hij naar de speler en explodeert hij. Er zijn Founders- en Vox-varianten van de Fireman, maar zij verschillen alleen in uiterlijk.



BOYS OF SILENCE – De Boys of Silence zijn blind sinds hun jeugd en zitten weggestopt achter ijzeren maskers. Ze zijn extreem gevoelig voor geluid en krijsen keihard om hulp bij verstoring.

STANDAARD BEVEILIGINGSBOTS

Hoewel deze beveiligingsbots niet zo angstaanjagend zijn als de Motorized Patriot, kunnen ze toch een al moeilijk gevecht nog zwaarder maken.

GEWEERBOT – Deze vaste beveiligingsbot is gewapend met het Triple R-machinegeweer.

RAKETBOT – Deze vaste beveiligingsbot is gewapend met de Barnstormer-raketwerper.



MOSQUITO – Deze vliegende beveiligingsbot blijft in de lucht door een ballon en propeller en is gewapend met het Triple R-machinegeweer.

UITRUSTING

Uitrusting is een belangrijk onderdeel van het personaliseren van personages en de ontwikkeling ervan in *BioShock Infinite*. Het verwijst naar speciale kledingstukken die je kunt vinden en toepassen. Ze vergroten je vaardigheden of geven je nieuwe mogelijkheden.



Uitrusting zit in geschenkdozen die je overal in Columbia kunt vinden, op belangrijke locaties of bij sterke vijanden die je hebt gedood.

Er zijn 4 verschillende soorten uitrusting: **hoeden**, **shirts**, **broeken** en **schoenen**. Er past maar één stuk uitrusting op elke lege plaats.

Als je uitrusting vindt, kun je het in je inventaris plaatsen, vergelijken met de uitrusting die je al hebt, of uitrusting vervangen.

Om verschillende uitrustingsonderdelen te bekijken en te gebruiken, navigeer je met ◄ door het uitrustingsmenu.

VERKOOPAUTOMATEN



Er zijn drie soorten verkoopautomaten waar je de nodige upgrades en grondstoffen kunt kopen om je missie te voltooien.

DOLLAR BILL – Basisspullen zoals munitie, EHBO-dozen en flesjes zout.

VENI! VIDI! VIGOR! – Upgrades die Vigors nog krachtiger maken.

MINUTEMAN'S ARMORY – Upgrades die je wapens andere vermogens geven.

Je kunt spullen kopen met Silver Eagles, de Columbiaanse valuta. Je vindt ze op lichamen, in kisten en open en bloot in de stad

Druk op Ⓧ om kisten en lichamen te doorzoeken op munten of geldbuidels.

VOXOPHONES

Voxophones zijn persoonlijke opnameapparaten die je overal in de stad Columbia kunt vinden. Deze audiodagboeken geven je meer inzicht in de gebeurtenissen in Columbia's verleden, zodat je haar vele geheimen kunt ontrafelen.



Je kunt Voxophones als je ze vindt meteen afluisteren of later. Hiervoor gebruik je of ga je in het spel naar het -menu.

KINETOSCOPES

Deze jukebox-achtige apparaten vertonen korte filmpjes over het dagelijks leven in Columbia, het laatste nieuws, belangrijke momenten uit de geschiedenis van de stad en nog veel meer. Kijk en leer ervan.

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Hoofdschrijver en creatief directeur
Rod Fergusson Uitvoerend onderdirecteur van ontwikkeling
Leonie Manshanden Onderdirecteur studiorelaties
Adrian Murphy Senior producent project

VORMGEVINGSTEAM
Scott Sinclair Artdirector
Shawn Robertson Hoofd animatie

ANIMATIE
Grant Chang Hoofd animaties
Matt Boehm Animaties
Jim Christopher Animaties
Jon Mangagil Animaties
Pete Paquette Animaties
Shamil Rasizade Animaties

TECHNISCHE ANIMATIES
Jeremy Carson Hoofd technische animaties
Ian Davis Rigger/Technische animaties
Gwen Frey Senior technisch vormgever animaties

ASSETMODELLERING
Calen Brait Hoofd modellering
Chad King Senior vormgever
Paul Presley Vormgever
Laura Zimmermann Vormgever

CONCEPTVORMGEVING
Jorge Lacera Hoofd conceptuele vormgeving
Mauricio Tejerina Conceptvormgeving
Robb Waters Conceptvormgeving

VORMGEVING PERSONAGES
Gavin Goulden Hoofd vormgeving personages
Adam Bolton Vormgeving personages

EFFECTEN EN SCRIPT
Stephen Alexander Hoofd vormgeving effecten
Jeremy Griffith Vormgeving effecten
Kyle Williams Vormgever verhaalscènes

VORMGEVING OMGEVINGEN
Jamie McNulty **Hoofd vormgeving omgevingen**
Steve Allen Hoofd levelbouw
Charles Bradbury Levelbouwer
Frank DaPonte Levelbouwer
Scott Duquette Senior vormgever omgevingen
John Fuhrer Assistent-levelbouwer
Dan Keating Levelbouwer
Murray Kraft Levelbouwer
Chad LaClair Levelbouwer
Brian McNett Levelbouwer
Mike Snight Senior levelbouwer

TECHNISCHE VORMGEVING
Spencer Luebbert Technisch vormgever

ONTWERPTEAM

LEVELONTWERP
Forrest Dowling Hoofd levelontwerp
Andres Elias Gonzalez Tahhan Hoofdontwerper gevechten
Elisabeth Beinke Levelontwerper
Shawn Elliott Levelontwerper
Paul Green Senior levelontwerper
Patrick Haslow Levelontwerper
Amanda Jeffrey Levelontwerper
Steve Lee Levelontwerper
Albert Meranda Senior levelontwerper
Jason Mojica Levelontwerper
Seth Rosen Assistent-levelontwerp
Francois Roughol Senior levelontwerper
James Selen Levelontwerper

SYSTEEMONTWERP
Adrian Balanon Hoofd systeemontwerper
Adnan Chatriwala Ondersteunend systeemontwerper
Alexx Kay Ondersteunend systeemontwerper
Sean Madigan Senior systeemontwerper
Steve McNally Senior systeemontwerper
Justin Sonnekalb systeemontwerper

SCRIPT
Jordan Thomas Senior schrijver
Kristina Drzaic Coördinator verhaal en voiceover
Drew Holmes Schrijver
Joe Fielder Schrijver
Andrew Mitchell Assistent-scriptcoördinator

PRODUCTIETEAM
Elena Siegman Senior producent-marketing
Mike Syrnyk Producent
James Edwards Coproducent
Ashley Hoey Productieassistant
Sophie Mackey Productieassistant
Don Roy Senior coproducent
Sarah Rosa Coproducent
Nicole Sandoval Coproducent
Mike Soden Coproducent

PROGRAMMEERTEAM
Christopher Kline Technisch directeur

GAMEPLAYPROGRAMMERING
John Abercrombie Hoofd gameplayprogrammering
Tim Austin Gameplayprogrammering
Matt Helbig Gameplayprogrammering
Erik Irland Senior programmeur gameplay
Dan Kaplan Gameplayprogrammering
Shane Mathews Gameplayprogrammering
Iskander Umarov AI-programmering
Nick Raines AI-programmering
Arun Rao AI-programmering
Dan Scholten Gameplayprogrammering
Dustin Vertrees Animatieprogrammering

TECHNISCHE PROGRAMMERING

Steve Ellmore Hoofd techniek
Dan Amato Technische programmering
Steve Anichini Hoofd programmering graphics
Jamie Culpon Technische programmering
Michael Kraack Technische programmering
Jeremy Lerner Technische programmering
Doug Marien Hoofd backendprogrammering
Kristofel Munson Senior technische programmering
Ian Pilipski Senior technische programmering

GELUIDSTEAM

Scott Haraldsen Leiding audio
Pat Balthrop Geluidsregie
Jim Bonney Muziekregie
Dan Costello Scriptschrijver stemmen
Chris Duffey Scriptschrijver stemmen
Jonathan Grover Ondersteunend technisch geluidsontwerp
Dan Johnson Scriptschrijver stemmen
Katie Lafaw Scriptschrijver stemmen
Jonathan Rubinger Assistent stemmen en lokalisering
Jeff Seamster Senior geluidsontwerper

TEAM GEBRUIKERSINTERFACE

Kate Baxter Programmering gebruikersinterface
Joshua M. Davis Ontwerp gebruikerservaring
David Fox Programmering gebruikersinterface
Michael Swiderek Vormgeving gebruikersinterface

KWALITEITSBEWAKING

Robert Tzong Manager kwaliteitsbewaking
Amanda Cosmos Hoofd kwaliteitsbewaking
Todd Raffray Hoofd kwaliteitsbewaking
Tara Voelker Hoofd kwaliteitsbewaking
Christopher Alberto Senior tester kwaliteitsbewaking
Jim Beals Senior tester kwaliteitsbewaking
Bill Fryer Senior tester kwaliteitsbewaking

TESTERS KWALITEITSBEWAKING

Tim Ahern
Kyle Allison
Jeremy Almeida
Dan Beaulieu
Elizabeth Bergeron
Josh Bjornson
Tyler Caraway
Adam Cohen
Raymond Corsetti
Edmund Dubois
Charles Dworetz
Jonny Fawcett
Chris Fidalgo
Gage Hackford
Andrew Howard
Amy Keating
Patrick Knight
Cassandra Lease
Joshua Luther
Austin Maestre
Mike McCullough
Yu Heng Mo
Chris Moore
Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Scokel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Marketingmanager interactief
Zoe Brookes Grafisch ontwerper
Bill Gardner Specialist gebruikerservaring
Ratana Huot Online game predikant
Jesse Kearns Assistent-merkmanager
Dylan Schmidt Marketingstagiaire
Keith Shetler Multimedia-specialist
Michelle Sinclair Advies gebruikerservaring

STUDIOWERKZAAMHEDEN

Tracy Ryan Manager personeelsbeleid
Alexis Yilmaz Coördinator personeelsbeleid
Shane Smith Directeur IT
Trever Chapin Ondersteunend systeembeheerder
Ray Holbrook Systeembeheerder
Rob King Systeemtechniek
Matthew Krawczyk Webontwerper
Jonathan LoPorto Uitvoerend manager
Kayla Belmore Administratief assistent voor Rod Fergusson
Aisha Coston Administratief assistent
Ashlee Flagg Uitvoerend assistent voor Ken Levine
Tim Sivret Coördinator faciliteiten

ACTEURS

Troy Baker Booker DeWitt
Courtnee Draper Elizabeth (Stem)
Heather Gordon Elizabeth (Motion capture)
Kiff VandenHuevel Zachary Hale Comstock
Laura Bailey Lady Comstock
Kimberly D. Brooks Daisy Fitzroy (Stem)
Lyndsy Kail Daisy Fitzroy (Motion capture)
Oliver Vaquer Robert Lutece (Stem_
Ray Carbonel Robert Lutece (Motion capture)
Jennifer Hale Rosalind Lutece (Stem)
Lyndsy Kail Rosalind Lutece (Motion capture)
Bill Lobley Jeremiah Fink
Keith Szarabajka Cornelius Slate

STEMACTEURS

Steve Blum
Anthony Brophy
T.C. Carson
Vic Chao
Erin Cole
Dioni Michelle Collins
Jesse Corti
Roger Cross
Joey D'Auria
Stephanie D'Abruzzo
Greg Ellis
Robin Atkin Downes
Daheli Hall
Brad Grusnick
Scott Holst
Richard Herd
Brian Kimmet
Neil Kaplan
Matthew Yang King
Arif S. Kinchen
Yuri Lowenthal
Misty Lee
Jim Meskimen
Tess Masters
Philip Moon
Mimi Michaels
Elle Newlands
Masasa Moyo
Dina Pearlman
Liam O'Brien
Amanda Philipson
Patrick Pinney
Brent Popolizio
Sam Riegel
Cindy Robinson
Lori Rom
Jeff Seamster
T. Ryder Smith
Spike Spencer
April Stewart
Mark Allan Stewart
Kaiji Tang
Faruq Tauheed
Oliver Vaquer
Gwendoline Yeo
Kevin Yamada
Patti Yasutake
Catherine Zambri

AANVULLENDE MOCAP-ACTEERPRESTATIES EN -STUNTS

Courtney Adair
Joey Armstong
Nick Bishop
Cameron Crook
Erica Denning
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Sasha de Guzman
Jennifer Heinser
Sharon Her
Michael Howard
Winnie Hsieh
Nicole Hunter
Matt Jackson
Marcy Lee
Shawna-Mara Kaia Lee
Kamasu Livingston
Edwin Li
Jon Mangagil
Christina Lowery
Amanda McKamey
Anton Maslennikov
Jose Montesinos
Kirill Mikhaylov
Steve Park
Kurt Osiander
Sari Sabella
Dennis Ruel
Andy Strong
Aaron Teixeira
Anthony Tominia
Paulette Trinh
Mike Wang
Bryce Wang
Cais Wang
Neely Wang
Brad Whelan
Maria Zamaniego

2K AUSTRALIË

VORMGEVINGSTEAM

Lorne Brooks Hoofd animatie
Christian Martinez Hoofd levelarchitect
Jamie O'Toole Hoofd vormgeving
Chris Chaproniere Vormgeving concepten
Mark Comedoy Senior vormgever animaties
Stefan Doetschel Senior levelarchitect
Brendan George Senior personageontwerper
Darren Hatton Omgevingsontwerper
James Sharpe Senior vormgever effecten
Cory Spooner Technische vormgeving

ONTWERPTEAM

Jonathan Pelling Creatief directeur
Geoff Field Hoofd levelontwerper
Chris Garnier Senior levelontwerper
Andrew 'Ant' Orman Senior ontwerper
Evyn Shuley Senior ontwerper

PROGRAMMEERTEAM

Adam Boyle Technisch directeur
Adam Bryant Senior engine-programmering
Weicheng Fang Senior engine-programmering
Chris Fowler Senior gameplay-programmering
Paul Geerts Senior programmeur graphcis
Sam Lee Backend-programmeur
Michelle McPartland AI-programmering
Neil Richardson Engine-programmering

PRODUCTIETEAM

Joel Eschler Coproducent

GELUIDSTEAM

Justin Mullins Hoofd audio-ontwerper
Des Shore Audio-ontwerper

GEBRUIKERSINTERFACETEAM

John-Paul Jones Senior vormgever gebruikersinterface

STUDIOWERKZAAMHEDEN
Anthony Lawrence Algemeen directeur studio
Gareth Walters Manager ITC-systemen
Callan O'Donohoe Systeembeheerder
Clarrissa Jamali Businessmanager

KWALITEITSBEWAKING
Steve Wenham Coördinator kwaliteitsbewaking
Andrew Downing Tester kwaliteitsbewaking

AANVULLENDE ONTWIKKELING

AANVULLENDE ANIMATIE
Steve Bodnar
Lydia Hall
Kevin Worth
Nick Taylor
Sean Danyi
Colin Knueppel
David Peng
Jack Ebensteiner
John Beauchemin
ADIA Digital Art Co., LTD.
John Malaska
Liquid Development
2K China
Virtuos
Plastic Wax

AANVULLENDE VORMGEVING
Nate Wells
Streamline Studios
Tyler West
Shaddy Safadi
Exis, LLC
Claire Hummel
Dan Milligan
Simeon Wilkins

AANVULLENDE TECHNISCHE ANIMATIE
Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

AANVULLEND ONTWERP
Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

AAVULLENDE EFFECTEN
Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

AANVULLENDE LEVELBOUW
Tuan Tran

AANVULLENDE MODELLERING
Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy
Hung Nguyen
Randy Redtzke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

AANVULLEND SCENARIO
Jeremy Baldwin

AANVULLENDE UITVOERENDE PRODUCTIE
Timothy Gerritsen

AANVULLENDE PRODUCTIE
Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

AANVULLENDE PROGRAMMERING
Ian Bond
David Beswick
Matt Campbell
Mike Bowman
Matthew Fawcett
Ben Driehuis
Kevin Guran
Dave Forrest
Kyle Hayward
Qin Hu
Richard Jobling
Jesse Johnson
Damian Isla
Jeffrey Joyce
Chris Keyser
Darren Lafreniere
Paul MacArthur
Daniel Lamb
Iain McManus
Andrew Massari
Luke Mordarski
Nate Mefford
Jason Neal
Mathi Nagarajan
John Plou
Giovanni Pasteris
Dan Roberts
Jason Richarson
Brian Rouleau
Daniel Selnick
Joseph Simons
Ryan Smith
Mark Wesley
Mike Winfield
Darryl Wisner
Rowan Wyborn

AANVULLEND GELUID
Simon Amarasingham
Kemal Amarasingham
Brett Aptiz
Nathan Berla-Shulock
Michael Carter
Nick Vecellio
Khai Meng Au Yeong

AANVULLENDE GEBRUIKERSINTERFACE
Mary Yovina
Ben Driehius

AANVULLEND SCENARIO
Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Directeur
David Ismailer Uitvoerend directeur
Greg Gobbi Senior vicepresident productontwikkeling
John Chowanec Vicepresident productontwikkeling
Josh Atkins Vicepresident creatieve ontwikkeling
Kate Kellogg Vicepresident studiowerkzaamheden
Naty Hoffman Vicepresident technologie
Melissa Miller Uitvoerend producent
Nico Bihary Senior producent
Michael Kelly Coproducent
Shawn Watson Coproducent
Ben Holschuh Productie-assistent
Anton Maslennikov Productie-assistent

AANVULLENDE ONDERSTEUNING PRODUCTIE
Lulu LaMer Senior producent
Jack Scalici Directeur creatieve productie
Chad Rocco Directeur creatieve productie
Josh Orellana Manager creatieve productie
Kaitlin Bleier Coördinator creatieve productie
William Gale Assistent creatieve productie
David Washburn Supervisor motion capture
Steve Park Coördinator motion capture
Anthony Tominia Hoofd integratie motion capture
Jose Gutierrez Senior motion capture-specialist
Gil Espanto Motion capture-specialist
Jen Antonio Motion capture-specialist
Nick Bishop Technicus motion capture-systemen
Jacob Hawley Hoofd technologie
David Sullivan Senior architect
Louis Ewens Architect online systemen
Dale Russell Netwerktechniek
Adam Lupinacci Online techniek
Ben Kvalo Coördinator productontwikkeling

MARKETING
Sarah Anderson Senior vicepresident marketing
Matt Gorman vicepresident marketing
Matthias Wehner vicepresident internationale marketing
Nik Karlsson Merkmanager Noord-Amerika
Phil McDaniel Ondersteunend productmanager
Ryan Jones Pr-manager Noord-Amerika
Brian Roundy Pr-manager
Jennifer Heinser Pr-coördinator
Jackie Truong Directeur marketingproductie
Ham Nguyen Assistent marketingproductie
Lesley Zinn Abarcar Hoofd vormgeving marketing
Christopher Maas Senior grafisch ontwerp
Gabe Abarcar Webmanager
Keith Echevarria Webontwerper
Tom Bass Hoofd social media en consumentenrelaties
David Eggers Community-manager
Jeff Spoonhower Beeldbewerking
Kenny Crosbie Beeldbewerking
Doug Tyler Assistent beeldbewerking
Michael Howard Assistent beeldbewerking
Renee Ward Projectmanager marketing
Peter Welch Onderdirecteur juridische zaken
Dorian Rehfield Uitvoerend directeur
Mike Salmon Hoofd onderzoek en planning
Xenia Mul Specialist licenties/uitvoering
Richelle Ragsdell Directeur zakelijke partners, promoties & licenties
Dawn Burnell Marketingmanager relaties zakelijke partners
Josh Viloria Assistent-manager relaties zakelijke partners
Ilana Budanitsky Senior marketingmanager kanalen
Marc McCurdy Assisent-marketingmanager kanalen
Jordan Limor Coördinator gebruikerstesten
Samantha Reinert Assistent gebruikerstesten

2K KWALITEITSBEWAKING
Alex Plachowski Onderdirecteur kwaliteitsbewaking
Grant Bryson Testmanager kwaliteitsbewaking (projecten)
Alexis McMullen Testmanager kwaliteitsbewaking (Ondersteuningsteam)
Doug Rothman Testmanager kwaliteitsbewaking (Ondersteuningsteam)
Casey Coleman Hoofdtester

HOOFDTESTERS (ONDERSTEUNINGSTEAM)
Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

SENIOR TESTERS
Adam Klingensmith
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret
Matt Newhouse
Ruben Gonzalez

TEAM KWALITEITSBEWAKING
Bill Lanker
Chad Cheshire
Chris Adams
Dale Bertheola
David Benedict
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jeremy Pryer
Jeremy Thompson
John Dickerson

Luis Nieves
Nick Chavez
Noah Ryan-Stout
Shane Coffin
Adrian Montoya
Alexander Carracino
Alex Jacobson
Alex Weldon
Aman Wali
Amanda Hoehn
Amanda Kiefer
Andrew Haymes
Angela Berry
Ashley Fountaine
Athena Abdo
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Portner
Bruno Dueker
Brent Kiddoo
Christopher Duplessis
Christopher Hartstein
Dan Kurtz
Daniel Saffron
Danielle Burcky
Devin Reiche
Dibiansi Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey
Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas
Irma Ward
James Elrick
Jared Shipps
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck
Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston
Steve Yun
Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover

SPECIALE DANK AAN
Merja Reed
Rick Shawalker
Edie Visco
Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Davis Krieghoff
Todd Ingram
Kendell Rogers
Casey Ferrell

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley Algemeen manager
Sian Evans Internationaal marketingmanager
Warner Guinée Senior internationaal productmanager
Markus Wilding Senior Pr-manager internationaal
Sam Woodward Ondersteunend Pr-manager internationaal
Megan Rex Ondersteunend uitvoerend pr-manager internationaal
Martin Moore Internationaal marketingmanager digitaal

2K INTERNATIONALE PRODUCTONTWIKKELING
Sajjad Majid Internationaal producent
Scott Morrow Internationale productie
Nathalie Mathews Lokalisatiemanager
Arsenio Formoso Assistent-lokalisatiemanager

EXTERNE LOCALISATIETEAMS
Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Lokalisatietools en -ondersteuning verzorgd door XLOC Inc.
Gelokaliseerde audioproductie verzorgd door Liquid Violet.

2K INTERNATIONAL KWALITEITSBEWAKING
José Miñana Supervisor kwaliteitsbewaking lokalisatie
Wayne Boyce Masteringtechniek
Alan Vincent Masteringtechniek
Oscar Pereira Projectleiding kwaliteitsbewaking lokalisatie

LEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Karim Cherif
Luigi Di Domenico

SENIOR TECHNIEK KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TECHNIEK KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Christopher Funke
Cristina La Mura
Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

ONTWERPTEAM
James Crocker
Tom Baker

TEAM 2K INTERNATIONAL
Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Chau Doan
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Karen C.M. Teo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Yannick Lapalu

TAKE-TWO UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN INTERNATIONAAL
Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K AZIË

Karen Teo Hoofd marketing Azië
Diana Tan Marketingmanager Azië
Yosuke Yano Lokalisatiemanager
Yasutaka Arita Lokalisatie-assistent
Chris Jennings Productmanager Azië

UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN TAKE-TWO AZIË
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

TAKE-TWO AZIË ZAKELIJKE ONTWIKKELING
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

2K CHINA KWALITEITSBEWAKING
Zhang Xi Kun Manager kwaliteitsbewaking
Steve Manners Supervisor kwaliteitsbewaking

PROJECTLEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

TEAM KWALITEITSBEWAKING
Liu Yang
Zhang Qi Nan
Zhao Xiao Xu
Guo Wen Jie
Yi Wei
Zhu Ling Si
Cao Yi
Zuo Jun

MASTERING EN IT-ONDERSTEUNING
Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

De volledige muziekcredits zijn te vinden op: http://www.bioshockinfinite.com/music

BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE; LICENTIEOVEREENKOMST, EN GEBRUIK EN OPENBAARMAKING VAN INFORMATIE

Dit document kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.taketwogames.com/eula. Als je deze Software 30 dagen na publicatie van de herziene versie nog gebruikt, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DEZE SOFTWARE WORDT ONDER LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DEZE SOFTWARE TE INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE (HIERONDER NADER BEPAALD) TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE BEPERKTE SOFTWAREGARANTIE, DE LICENTIEOVEREENKOMST (DE "OVEREENKOMST") EN DE ONDERSTAANDE BEPALINGEN. DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE DIE BIJ DEZE OVEREENKOMST IS GELEVERD, DE BIJBEHORENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, BESTANDEN EN ANDERE SCHRIFTELIJKE, ELEKTRONISCHE OF ONLINE MATERIALEN OF DOCUMENTATIE, EN ALLE KOPIEËN VAN DERGELIJKE SOFTWARE EN DE BIJBEHORENDE MATERIALEN. DOOR DE VERPAKKING TE OPENEN, DE SOFTWARE TE INSTALLEREN EN/OF TE GEBRUIKEN EN DOOR ANDERE MATERIALEN TE GEBRUIKEN DIE WORDEN GELEVERD BIJ DE SOFTWARE, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER"). ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

I. LICENTIE

LICENTIE. Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentiegever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte recht en de licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van het spel op één computer of speleenheid, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je verkregen rechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software, of op de dag dat de Licentiegever deze Overeenkomst beëindigt als dat eerder is. De Licentie wordt onmiddellijk ingetrokken als je probeert een van de technische maatregelen ter beveiliging van de Software te omzeilen. De Software wordt in licentie gegeven aan jou en je erkent hierbij dat er geen eigendomsrecht of eigendom van de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Alle rechten die niet specifiek worden verleend onder deze Overeenkomst, zijn voorbehouden aan Licentiegever en, waar van toepassing, aan haar licentiegevers.

EIGENDOM. Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsmerken en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en verdragen. Het is niet toegestaan de Software te vermenigvuldigen, reproduceren of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, vermenigvuldigt, reproduceert of distribueert, schendt willens en wetens de auteursrechtwetten en kan civielrechtelijk en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal $ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie gegeven materiaal en ook de licentiegevers van Licentiegever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentiegever.

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE.

Je stemt ermee in het volgende niet te doen: (a) De Software commercieel exploiteren; (b) De Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst; (c) Een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet); (d) Een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers; (e) Behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of speleenheid tegelijkertijd; (f) De Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzeiling van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren); (g) De Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games; met dien verstande dat Licentiegever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik; (h) De Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, demonteren, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen; (i) Kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen; en (j) De Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of begeleidende regelgeving, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving (onderhevig aan wijzigingen) schenden.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIEËN. Softwaredownload, gebruik van unieke codes, registratie van de Software, lidmaatschap bij diensten van derden en/of lidmaatschap bij een dienst van de Licentiegever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online of andere speciale content, diensten, en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies"). Toegang tot Speciale functies is beperkt tot een enkele gebruikersaccount per code. De toegang tot Speciale functies is niet overdraagbaar, verkoopbaar of opnieuw te registeren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst, zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

OVERDRACHT VAN EXEMPLAREN OP SCHIJF. Je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie blijvend over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën behoudt (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie, of enig deel of enige component van de documentatie bij de Software, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor een enkele gebruiker, kunnen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privégebruik. NIETTEGENSTAANDE HET VOORAFGAANDE, IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASE VERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

TECHNISCHE BEVEILIGING. De Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en om Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van online services, waaronder het downloaden van updates en patches. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software niet correct.

DOOR DE GEBRUIKER GEMAAKTE INHOUD: Met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshot van een auto-ontwerp of een video van de game die je speelt. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdragen via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleen je hierbij aan Licentiegever een exclusief, permanent, onherroepelijk, volledig overdraagbaar en in sublicentie te geven wereldwijd recht op en licentie voor het gebruik van je bijdragen op enige wijze en voor enig doeleinde met betrekking tot de Software en verwante zaken en diensten, met inbegrip van de rechten om je bijdragen te reproduceren, te vermenigvuldigen, aan te passen, te wijzigen, uit te voeren, te vertonen, te publiceren, uit te zenden, te verzenden of anderszins te communiceren aan het publiek op enige bekende of nog onbekende wijze, en te distribueren zonder enige voorafgaande

kennisgeving of vergoeding aan jou van enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele eigendomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, publicatie, reputatie of toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikking van Licentiegever of andere spelers van dergelijke zaken in relatie met de Software en verwante goederen en diensten onder de toepasselijke wetten. Deze aan Licentiegever verleende licentie en de bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Licentie.

INTERNETVERBINDING. Mogelijk heb je een internetverbinding nodig om online functies te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren. Bepaalde functies van de Software werken alleen goed als je beschikt over en blijft beschikken over (a) een adequate internetverbinding en/of (b) een geldig en actief account met een online service zoals uiteengezet in de documentatie van de Software, met inbegrip van, maar niet tot beperkt tot gameplatforms van derden, Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct.

II. VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE.

Door deze Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie, inclusief (waar van toepassing) overdracht van gegevens aan Licentiegever en dochterondernemingen naar een land buiten de Europese Unie en de Europese Economische Ruimte. Als je bij het gebruik van de Software verbinding maakt met internet, via een gameplatformnetwerk of een andere methode, kan Licentiegever informatie ontvangen van hardwareproducenten of gameplatformhosts en automatisch bepaalde informatie verzamelen van je computer of speleenheid. Deze informatie kan bestaat uit, maar is niet beperkt tot, gebruikers-ID's (zoals gamertags en schermnamen), gamescores, resultaten en prestaties van gamers, bezochte locaties, vriendenlijsten, MAC-adres van de hardware, IP-adres en je gebruik van verschillende functies van de game. Alle informatie die wordt verzameld door Licentiegever, is anonieme informatie die je identiteit niet onthult of persoonlijke gegevens bevat, maar als je persoonlijke gegevens (zoals je echte naam) opneemt in je gebruikers-ID, worden dergelijke persoonlijke gegevens automatisch verzonden naar Licentiegever en gebruikt zoals uiteengezet in deze Overeenkomst.

De informatie die wordt verzameld door Licentiegever, kan door Licentiegever worden geplaatst op algemeen toegankelijke websites, gedeeld met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever of gebruikt door Licentiegever voor enig ander wettelijk toegestaan doeleinde. Door het gebruik van deze Software stem je in met het gebruik door Licentiegever van verwante gegevens, met inbegrip van de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere spelgegevens. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

III. GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent) dat het originele opslagmedium dat de Software bevat, bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschafdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de speleenheid is gecertificeerd als compatibel met de speleenheid waarvoor de Software is gepubliceerd, maar, vanwege variaties in hardware, software, internetverbindingen en individueel gebruik, staat Licentiegever niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of speleenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en foutvrij zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsgebieden de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, zal Licentiegever alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, zolang de Software wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit misbruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgeschreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen die hierboven is beschreven.

Met uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard dan ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, zend de originele Software dan alleen aan het adres van Licentiegever dat hieronder wordt vermeld. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEVER AANSPRAKELIJK VOOR BIJZONDERE OF INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INGEBRIP VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERFOUTEN OF –STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTDERVING OF SCHADELOOSSTELLING VAN ENIG BEROEP DAT HET GEVOLG IS OF VERBAND HOUDT MET DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) DE PRIJS OVERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICIETE GARANTIES EN/OF DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DE BOVENSTAANDE BEPERKINGEN EN/OF UITSLUITING OF BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRIJD IS MET NATIONALE, FEDERALE OF GEMEENTELIJKE WETGEVING EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIFIEKE WETTELIJKE RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGEBIED TOT RECHTSGEBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

BEËINDIGING: Deze Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door de Licentieverstrekker wordt beëindigd en wordt automatisch beëindigd als jij niet voldoet aan de voorwaarden ervan. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van de Software te vernietigen of te retourneren en alle kopieën van de Software met bijbehorende materialen en onderdelen in jouw bezit definitief te vernietigen. Je dient ook de Software permanent te verwijderen van elke clientserver of computer waarop de Software is geïnstalleerd.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING: De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "restricted computer software" (beperkte computersoftware). Gebruik, vermenigvuldiging of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een onderaannemer van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De Aannemer / Producent is de Licentiegever op de locatie die hieronder wordt vermeld.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN: Je stemt er hierbij mee in dat Licentiegever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst, en derhalve stem je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeloosstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

VRIJWARING: Je gaat ermee akkoord Licentiegever, haar partners, licentiegevers, dochterondernemingen, aannemers, staf, directeuren, medewerkers en vertegenwoordigers te vrijwaren, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit je handelingen of het nalaten te handelen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

OVERIGE: Deze Overeenkomst vormt de volledige overeenkomst inzake deze licentie tussen de partijen en treedt in de plaats van alle voorgaande overeenkomsten en verklaringen tussen hen. De Overeenkomst kan alleen worden gewijzigd door een schriftelijke verklaring die door beide partijen is ondertekend. Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSELIJK RECHT. Deze Overeenkomst is onderworpen aan en opgesteld (zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig zijn) volgens de wetgeving van de Staat New York, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud hiervan de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat zijn binnen wier jurisdictie de hoofdvestiging van Licentiegever valt (New York County, New York, U.S.A.). Beide partijen gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploot mag worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomt is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de V.S. Partijen gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE LICENTIE, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT OPNEMEN MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012..

PRODUCT SUPPORT

TECHNICAL SUPPORT

If you are experiencing problems with the running of one of our titles, you may contact our Technical Support staff in one of several ways:

Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS

United Kingdom

Telephone	(0870) 1242222 / calls charged at the national rate
	Monday to Saturday 13:00 to 07:00 (GMT) excluding bank holidays
E-mail	take2@europesupport.com
Website	http://support.2k.com

Nederland / Belgie

Nederland	0900-2040404 (EUR 0,80ct p/m)
Belgie	0902-88078 (EUR 0,80 ct p/m)